

O fenômeno retrô nos jogos eletrônicos: fatores que mudaram a percepção dos jogadores.

Bernardo Lima Mendes

PUC-Rio, Departamento de Artes e Design, Brasil

Resumo

Este artigo pretende investigar os fatores responsáveis pelo crescimento na demanda por jogos eletrônicos de estética retrô, que ocorreu a partir de 2008 e que se transformou em um fenômeno desde então. Essa investigação será feita através da análise de fatores sociais, econômicos, tecnológicos, culturais e de design que contribuíram para a mudança positiva na percepção e valores dos jogadores com relação a jogos que antes de 2008 eram considerados ultrapassados e por isso, rejeitados pelo público.

Palavras-chaves: jogos retrô, emulação, distribuição digital, jogos indie.

Contato do autor: bernardolmendes@gmail.com

Abstract

This article will discuss some of the factors involved in the growth on the demand for videogames with a retro aesthetics, which occurred from 2008 on, and ended up being transformed into a phenomenon. The investigation will analyze social, economic, technological, design and cultural factors which have contributed to a positive change in the perception and in the values of the players regarding games which, before 2008, were considered old fashioned in its aesthetics and therefore were rejected by the public.

Keywords: retro games, emulation, digital distribution, indie games

Authors' contact: bernardolmendes@gmail.com

1. Introdução

O rápido crescimento da indústria dos jogos eletrônicos se deve, em parte, à evolução tecnológica que a empurra. A cada cinco anos em média, a tecnologia utilizada nos consoles dá um salto evolutivo e alcança os avanços encontrados nos computadores pessoais e suas placas de vídeo dedicadas a gerar gráficos de última geração.

Antes da popularização dos computadores pessoais e do desenvolvimento de placas de vídeo dedicadas, a

tecnologia dos consoles se baseava na dos *arcades*, que levava multidões a galerias e shoppings em busca do que havia de mais novo em termos de jogos eletrônicos. No início, a indústria de jogos tentava se aproximar ao máximo dos jogos de *arcades*, mas esbarrava em limitações técnicas, como menor quantidade de cores disponíveis, resolução gráfica menor e sons mais simples. Há cerca de quinze anos, a tecnologia dos consoles caseiros passou por uma mudança brusca na representação visual com a introdução da possibilidade de gerar gráficos tridimensionais, mesmo que rudimentares. A partir de então os consoles superaram o que podia ser feito nos *arcades* e atualmente se encaminham para a possibilidade de gerar visualização com qualidade foto realista.

Com esse rápido avanço nas tecnologias de representação gráfica de mundos e personagens virtuais, tornou-se comum a aproximação da linguagem dos jogos eletrônicos da linguagem cinematográfica e consequentemente a imersão proporcionada por alguns jogos atingiu resultados difíceis de serem igualados [Luz, 2010, p. 98-113]. Mas, apesar de todo o desenvolvimento relacionado à parte técnica, surgiu recentemente um fenômeno que valoriza aspectos diferentes em um jogo eletrônico: o fenômeno dos jogos retrô.

A partir de 2008 pode-se perceber uma tentativa das desenvolvedoras em reviver franquias de jogos antigos através de relançamentos e jogos para *download* digital que se baseiam na arte e na jogabilidade encontradas em meados dos anos 1980 e início dos anos 1990. A demanda por jogos com uma estética retrô foi percebida após o sucesso de *Megaman 9*, lançado através dos serviços de *download* dos consoles. *Megaman* é uma série que teve seu primeiro jogo lançado no Nintendo Entertainment System - NES em 1987. Em 1998, ao ser adaptado utilizando-se gráficos tridimensionais, não teve tanto sucesso com as mudanças implementadas. Segundo o produtor de *Megaman 9*, Hironobu Takeshita, em entrevistas para Scott [2008], Nutt [2008] e UGO [2008] o criador e designer da série, Keiji Inafune, sempre demonstrou vontade de lançar um novo jogo após o fracasso da versão de 1998. Em sua opinião, *Megaman* é uma série de jogos que remete a diversão simples e não se encaixa nas expectativas grandiosas criadas em cima dos jogos atuais, de grande imersão e gráficos tridimensionais avançados. Por isso, sua ideia foi a de fazer um novo jogo nos moldes do segundo da série, de

1988, ao invés de seguir as escolhas artísticas encontradas em *Megaman 8*, de 1998 que não atingiu o sucesso desejado. Inafune e Takeshita se mantiveram fieis à simplicidade do segundo jogo da série durante toda a produção do nono jogo, chegando inclusive a incluir defeitos e limitações gráficas comuns aos jogos da época. Mas foi devido ao avanço da tecnologia dos consoles, principalmente à integração destes com a internet, que ele conseguiu desenvolver e lançar este novo *Megaman*.



Figura 1: Megaman 9

Apesar da integração dos consoles com a internet, e da popularização dos serviços de download digital, existem outros fatores que foram fundamentais no surgimento de um movimento retrô nos jogos eletrônicos. Fatores sociais, culturais, tecnológicos e econômicos contribuíram para que os jogadores demonstrassem interesse em jogos que resgatam uma estética primitiva e jogabilidade simplificada, que até então seriam ignorados e esquecidos como velharias ultrapassadas pelo rápido desenvolvimento tecnológico.

Este artigo pretende investigar estes outros fatores que, juntos, permitiram o surgimento do chamado fenômeno retrô nos jogos eletrônicos. Essa investigação será conduzida através de levantamento bibliográfico e análise de cada fator, para então chegar à conclusão.

2. Revolução tecnológica – o papel da internet na comunicação entre jogadores e no jogar

O surgimento e popularização da internet em meados dos anos 1990 alterou o comportamento dos jogadores. Inicialmente dependentes de revistas especializadas para informá-los sobre futuros lançamentos e jogos da época, aos poucos surgia uma nova e vasta fonte de informações. Os jogadores também encontraram na internet um lugar para conversar sobre jogos e dividir suas experiências e opiniões. Logo surgiram sites como o Ebay, especializados em venda de artigos usados. Mas talvez o que tenha causado maior impacto na

cultura dos jogadores tenha sido a facilidade de se conseguir um jogo pirata¹.

Nessa época a tecnologia encontrada nos consoles caseiros passava por mudanças radicais. Os consoles finalmente conseguiam reproduzir jogos no mesmo nível dos jogos de *arcade*, com seus gráficos tridimensionais em gêneros tradicionais como luta e corrida. Jogos como *Tekken* (1994) e *Ridge Racer* (1994), ambos da Namco, demonstravam que a qualidade visual e a jogabilidade não precisariam ser limitadas ao serem adaptadas para os consoles caseiros, como era comum em adaptações do *arcade* para consoles da geração anterior. Parte do sucesso do novato Playstation se deve a jogos como esses que, pela primeira vez, derrubaram a barreira técnica entre o que se jogava em casa e o que se jogava nos *arcades* [Davison 2006].

Além da avançada tecnologia de geração gráfica, a mídia utilizada para armazenar os jogos deixou de ser de cartuchos caros e passou a ser em CDs, mais baratos e com maior capacidade de armazenamento.

O uso dos CDs barateou consideravelmente os custos de produção de um jogo, e esse é considerado um dos fatores de sucesso do Playstation sobre o Nintendo 64 que, apesar de gerar gráficos mais avançados, estava preso ao uso de cartuchos como mídia de armazenamento [Luz, 2010, p. 67,68]. Além do custo reduzido, o CD permitia a inclusão de trilhas sonoras gravadas com instrumentos reais, o que mudou o design de áudio nos jogos. Era possível incluir, pela primeira vez, música licenciada de artistas famosos, ou músicas orquestradas feitas sob encomenda, ao invés de depender de chips de som que produziam áudio artificial. Mas o que parecia ser uma benção se tornou um problema para as empresas desenvolvedoras. O CD era facilmente copiado, e a internet se tornou o ambiente ideal para distribuir jogos pirateados ilegalmente. Em pouco tempo a pirataria foi difundida e em países como o Brasil, onde o acesso a jogos originais era difícil e os preços praticados proibitivos, se tornou praticamente a única maneira de se conseguir jogos novos. É claro que pirataria existia muito antes do Playstation, mas era restrita aos computadores pessoais. Praticamente não existia pirataria de cartuchos e quando existia era feita por falsificadores, comerciantes ilegais que vendiam produtos copiados e de baixa qualidade. Antes da internet, a cópia de jogos em discos magnéticos era considerada inofensiva por quem praticava, mas como afirma Paul Reiche², em entrevista para Hoffman [2011], alguns designers mudaram para os consoles devido à pirataria.

¹ Jogo pirata é aquele copiado do original sem o consentimento do seu distribuidor. Atualmente é possível encontrar jogos piratas a venda em barracas de comércio populares, copiados em DVDs.

² Designer do clássico jogo para computadores Archon: The Light and the Dark, de 1983.

“Provavelmente havia um ou dois [designers] que largaram os games por culpa da pirataria (mais por conta da chatice de ter que programar proteção contra ela), mas no meu caso, minha mudança para desenvolvimento de jogos de consoles foi motivada em parte pela falta de pirataria naquele domínio.”

3. Transição de gráficos bidimensionais para tridimensionais

Com todas essas mudanças tecnológicas em pouco tempo e principalmente com a aparente obrigação de que todo jogo novo deveria ser feito com visual e jogabilidade tridimensionais, muitos game designers tiveram dificuldade nesta transição e adaptação às novas possibilidades [ROLLINGS e ADAMS 2003, p. 191, 192]. Apesar da experiência de alguns designers em produzir jogos para *arcades* com gráficos tridimensionais, os jogos de consoles caseiros não eram todos nos mesmos gêneros que os de *arcade*. Mesmo com a adaptação de sucessos de uma plataforma para a outra, como os mencionados Tekken e Ridge Racer, havia uma quantidade maior de gêneros de jogos caseiros, com necessidades de design completamente diferente, pois nos *arcades* as partidas tinham que durar pouco para que se gastasse mais fichas. Uma quantidade considerável de jogos produzidos nessa época de transição não foi bem sucedida no que mais importa, sua jogabilidade. Muitos tiveram problemas que antes, com duas dimensões, não se imaginava ter. Dominar a câmera que mostrava o jogo era uma dificuldade considerável para os game designers que se aventuravam em adaptar jogos de franquias bidimensionais à nova era tridimensional.

“Se a transição dos jogos do 2D para o 3D fosse como a transição de assistir desenhos animados para assistir a filmes, ficaríamos com uma desconfortável realidade visual aonde o ator principal estaria no meio da cena, de costas viradas para nós. Claro, poderíamos virá-lo de frente para nós, mas aí não enxergaríamos para onde estaríamos mandando nosso herói em seguida.” [Totilo 2010]



Figura 2: Mario 64

Enquanto nos jogos bidimensionais o jogador se preocupava apenas com os movimentos laterais e ações

do personagem, nos jogos tridimensionais o jogador deveria se preocupar em movimentar o herói com um direcional no controle, enquanto usa os botões para as ações e controla os ângulos de câmera com um segundo direcional analógico. Para algumas pessoas essa mudança era grande demais, e jogadores mais casuais se sentiam intimidados com esse tipo de controle e jogabilidade [Totilo 2010].

Poucos foram os que conseguiram fazer a transição com sucesso, entre eles os jogos das séries Super Mario Bros. e The Legend of Zelda. A queda na qualidade de alguns jogos de séries famosas, fez com que os fãs e a crítica questionassem a necessidade de se adaptar tudo ao tridimensional. Essa resistência ao tridimensional se transformou em simpatia saudosista aos jogos bidimensionais, raros naquele momento devido a pressões competitivas do mercado. Essa transição não ocorreu apenas em jogos com progressão lateral como o Mario e o Castlevania.



Figura 3: A confusa interface de Force Commander

Mesmo os jogos do gênero de estratégia em tempo real passaram por essa difícil adaptação. O primeiro que tentou a transição, Star Wars: Force Commander, é visto como um fracasso devido à dificuldade que sua câmera livre oferecia ao jogador que tentava, além de comandar suas tropas, encontrar um ângulo correto para visualizá-las. O primeiro jogo que realmente implementou bem os gráficos tridimensionais e a câmera, foi Warcraft 3, que se tornou um enorme sucesso. O jogo foi bem sucedido, pois, diferentemente do ocorrido no jogo Force Commander, o controle de câmera foi praticamente tirado das mãos do jogador. As primeiras tentativas eram fazê-lo com um ângulo de câmera diferente como num jogo de ação em terceira pessoa, com a câmera atrás de um personagem líder enquanto ele comandava as tropas, mas o designer principal, Rob Pardo, explica para Johnson [2008] que apesar das experimentações, foi apenas quando a câmera foi posicionada num ângulo isométrico tradicional que começaram a progredir no design do jogo.



Figura 4: Warcraft 3: Frozen Throne

Curiosamente, é possível se verificar a popularidade de jogos bidimensionais atualmente, no auge do avanço gráfico tridimensional. Assim como o Mario 64 (1996) foi um marco na transição do bidimensional para o tridimensional, hoje é possível se afirmar que Mario é um dos responsáveis pelo ressurgimento dos jogos bidimensionais. Apesar dos dois últimos lançamentos com jogabilidade tridimensional, Super Mario Galaxy (2007) e Super Mario Galaxy 2 (2010), serem considerados dois dos melhores jogos de todos os tempos, foram as recentes versões bidimensionais, New Super Mario Bros (2006) e New Super Mario Bros Wii (2009), que bateram recordes de vendas, chegando a vender quase o triplo de Super Mario Galaxy, o Mario tridimensional que mais vendeu até hoje [Rose 2012]. Mas esse retorno ao bidimensional não aconteceu por pelo menos uma década, já que durante o período de transição o mercado exigia que os jogos novos tivessem gráficos e jogabilidade tridimensionais. Um exemplo dessa exigência é a política de licenciamento de jogos do Playstation e Playstation 2, na qual a Sony exigia que jogos com visual considerado simples e bidimensional, fossem vendidos mais baratos que os tridimensionais. Uma empresa que sofreu com esse tipo de exigência foi a Working Designs, conhecida por publicar jogos japoneses no mercado americano, principalmente RPGs tradicionais e com visual bidimensional. Assim, muitos jogadores de longa data, frustrados com o foco nos novos gráficos tridimensionais, se voltaram a uma opção que se popularizava rapidamente em meados da década de 1990, a emulação de consoles antigos [Szczepaniak 2006; Kennedy 2005].

4. Emulação

A capacidade dos computadores pessoais da época, e a popularização da internet fizeram com que a emulação³

³ Um emulador é um hardware/software que permite ao usuário executar um jogo numa plataforma diferente da plataforma para a qual o jogo foi originalmente desenvolvido. Por exemplo, emuladores de videogames permitem que um computador pessoal funcione quase que identicamente a um console de videogame ou a um arcade [Conley et al. 2004].

de consoles antigos se tornasse uma maneira popular de jogadores terem acesso a jogos e consoles que não tinham anteriormente. Subitamente a maioria de pessoas que tinha um computador pessoal em casa teve acesso, sem muito esforço, a toda a biblioteca de jogos lançados para consoles e recém-descontinuados como o Mega Drive e o Super Nintendo [Hen 1998]. Além dessa popularização dos consoles mais conhecidos, a emulação permitiu que consoles desconhecidos ou nunca lançados em territórios como o Brasil, pudessem ser experimentados, como foi o caso do PC-Engine e o caríssimo Neo-Geo. Outro benefício associado à emulação é o estudo acadêmico desses jogos, pois com o curto ciclo de vida dos consoles, novas tecnologias surgem tornando as anteriores obsoletas e esquecidas, sem que haja o tempo necessário para um estudo aprofundado. A emulação se tornou uma maneira de preservar e estudar jogos e consoles antigos, aos quais o acesso se torna cada vez mais difícil e caro [Jacob 2003]. A popularização dos emuladores demonstrou que havia demanda por jogos antigos, mesmo em plena transição do bidimensional para o tridimensional. Os jogadores queriam continuar a jogar seus jogos preferidos das plataformas mais antigas, ou queriam conhecer jogos aos quais não tiveram acesso na época de seu lançamento. Além disso, o sentimento de nostalgia de alguns jogadores naquela época de transição e mudanças, principalmente na jogabilidade, os fazia voltar ao que já conheciam o que lhes transmitia uma sensação de segurança [Hen 1998]. Chris Baker complementou essa sensação de segurança e nostalgia em entrevista para Sam Pettus [1999]:

“Talvez como toda moda retrô – roupas, músicas, filmes – o aumento no interesse por jogos retrô seja apenas mais um exemplo da necessidade do conforto familiar da infância. Ou quando observamos a fundo, os jogos eram simplesmente melhores naquela época.”

Outros dois atrativos para os adeptos da emulação são a possibilidade de se modificar o jogo original com gráficos mais sofisticados e a opção de se jogar pela internet e de se salvar o jogo a qualquer momento, podendo-se retornar ao mesmo ponto posteriormente. Outro aspecto importante da emulação é a preservação da história dos jogos eletrônicos. Em uma indústria baseada em avanços tecnológicos, os fabricantes de consoles se veem obrigados a lançar consoles novos a cada cinco anos em média, para não ficarem ultrapassados pelos concorrentes. Com essa vida útil razoavelmente pequena, sempre há uma demanda por novos jogos, e os das gerações anteriores ficam esquecidos e relegados a colecionadores. Uma solução para esse problema da obsolescência dos consoles é a compatibilidade com as gerações anteriores, algo que só foi implementado com o lançamento do Playstation 2 em 2000, que permitia o uso de jogos de Playstation [Wu, 2002].

Até 1999, a emulação era vista como algo problemático pelos fabricantes de consoles. A Nintendo e a Sega estavam cientes da situação e era

comum que buscassem seus direitos legalmente e demandassem que sites contendo os ROMs⁴ dos jogos fossem fechados. Até o momento os emuladores funcionais eram de consoles de gerações anteriores, e nunca da geração atual. Isso mudou com o lançamento do UltraHLE, um emulador de Nintendo 64 e o primeiro de uma geração atual. Assim a emulação se tornou uma ameaça à venda de jogos no mercado, pois em pouco tempo eram distribuídos ilegalmente na internet. Apesar de não conseguir comprovar que o UltraHLE afetou suas vendas diretamente, a Nintendo entrou com uma ação na justiça impedindo que o emulador fosse distribuído e forçou seu programador a nunca mais atualizá-lo ou desenvolver outro emulador [Conley et al 2004; Hen 1999]. Outro caso importante foi o do emulador Bleem!, desenvolvido e comercializado com a intenção de aceitar apenas jogos originais de Playstation, ao invés de versões pirateadas. Seus desenvolvedores tinham a certeza de que não seriam incomodados pela Sony, pois tinham tomado providências para que o emulador só aceitasse jogos originais, mas dois dias após o início da pré-venda, a empresa japonesa acionou os programadores do Bleem! na justiça, afirmando que sua comercialização era uma violação dos seus direitos autorais e que o emulador aumentaria o mercado negro de jogos de Playstation. Apesar de derrotarem a Sony na justiça, os custos judiciais foram altos demais e a empresa responsável pelo emulador foi obrigada a fechar suas portas [Rhodes 2007; Hen 1999]. Mesmo sendo considerados como uma ameaça à propriedade intelectual das empresas desenvolvedoras, a febre da emulação manteve viva a história recente dos jogos eletrônicos e o interesse dos jogadores em jogos e franquias de outros tempos. Pode-se dizer que ao disponibilizar uma maneira de adquirir esses jogos facilmente, através de emuladores oficiais como os vendidos no Virtual Console do Nintendo Wii, os grandes fabricantes de consoles reconheceram a existência de um público interessado nos jogos de outrora.

5. Distribuição digital

A distribuição digital além da iniciativa em manter vivo o interesse por jogos antigos permite, a partir da geração atual de consoles, a venda de jogos novos independentemente de uma mídia física, comumente vendida em lojas tradicionais. Com o lançamento em 2003 do Steam, para computadores pessoais, a Valve aproveitou o crescimento exponencial de capacidade e uso da internet para, inicialmente, distribuir correções para os seus jogos, e vendê-los sem precisar de um intermediário como as lojas tradicionais. Dessa maneira ela passa a manter o controle da venda dos seus jogos e a cortar os custos de distribuição tradicional, de maneira parecida com a que acontecia na indústria da música e no iTunes. Apesar de um

começo complicado devido a problemas com servidores, o Steam se tornou uma plataforma viável de distribuição de jogos novos de qualquer empresa, não somente os da própria Valve. Atualmente é considerada a principal distribuidora de jogos de computador e conhecida no meio por suas promoções diárias de jogos que distribui, o que modificou a estrutura de preços dos jogos de PC [Chiang, 2011]. A partir de 2005, com o início da atual geração de consoles com o lançamento do XBOX 360, as lojas de distribuição digital se tornaram aliadas importantes na comercialização de conteúdo para os jogadores, seja através de jogos novos ou de DLC (*Downloadable content*, ou conteúdo baixável). Grande parte destes jogos novos vendidos nestas lojas não encontraria lugar para venda em lojas tradicionais por diversos motivos, como duração de jogo, estilo gráfico, jogabilidade bidimensional e preço. São jogos com orçamento menor, que podem explorar mais a jogabilidade não tradicional. Em alguns casos as grandes empresas desenvolvedoras usam esse modelo de distribuição digital para criar conceitos arriscados, diferentes e ousados. Um bom exemplo é o recém-lançado Journey da thatgamecompany, uma empresa criada para explorar a emoção em jogos eletrônicos. No jogo Journey não há um inimigo, ele não é desafiador, não tem pontuação e nele não é possível morrer, mas o jogo desafia a noção do que pode ser considerado um jogo eletrônico e se apresenta como um sucesso de crítica e de vendas, batendo recordes na Playstation Network. A distribuição digital é o único ambiente que favorece esse tipo de experimentação e aqueles que exploram melhor as possibilidades criativas dos jogos eletrônicos são os desenvolvedores independentes, ou indie, que se aproveitam dos custos menores da distribuição digital para poderem lançar seus jogos [Irwin 2008]. Em entrevista concedida ao site Gamasutra, em 2007, Jonathan Blow discorre sobre os indie:

“Jogos são uma mídia importante para a comunicação. Eles têm uma maneira de se expressar que é muito diferente do que outras mídias podem fazer. Entretanto, a indústria convencional não dedica muito esforço para explorar o poder expressivo dos jogos; é aí que os indies entram. Indies podem fazer os jogos que quiserem, porque acham que esses jogos são interessantes – o que é algo que a indústria convencional não é mais capaz de fazer.”

6. Designers independentes

Os desenvolvedores independentes são aqueles que não estão submetidos a grandes empresas e investem seu próprio dinheiro para fazer seus jogos com a maior liberdade criativa possível. Há alguma divergência quanto à definição do que é um jogo indie, mas consideremos que os jogos lançados de maneira independente, sem interferência de grandes empresas ou de grandes investidores, bancados com dinheiro próprio, com liberdade criativa e espírito de experimentação são jogos indie. Bons exemplos de jogos indie que fizeram sucesso são Braid, Castle

⁴ ROMs são os arquivos dos jogos, retirados dos cartuchos, e usados em emuladores.

Crashers, World of Goo, Minecraft, VVVVVV e Cave Story. Esses jogos são distribuídos digitalmente, e demonstram estilos de jogos próprios para esse ambiente [Gnade 2010]. Em alguns casos, jogos indie são desenvolvidos por apenas uma pessoa, e quando isso acontece é comum optarem por um visual retrô pixelado. Às vezes o estilo gráfico retrô é propositalmente escolhido para homenagear jogos antigos, como é o caso de Super Meat Boy que, segundo um de seus criadores, Edmund McMillen [2011] em um *post-mortem* para o site Gamasutra, admite que o jogo é a versão deles de Super Mario Bros. Outras vezes é apenas uma maneira mais simples de criar a arte, como no jogo Cave Story no qual o designer admite que esse estilo seja mais facilmente reconhecido e compreendido, e mais facilmente produzido [Nutt, 2011]. No caso de VVVVVV o designer Terry Cavanaugh admite que sua escolha por uma linguagem gráfica retrô é por ambos os motivos: para homenagear os jogos de Commodore 64 que jogou quando criança e pela facilidade de trabalhar dentro de limites estreitos [Rose 2010].



Figura 5: VVVVVV e seu visual retrô

Independentemente da razão que leva desenvolvedores a escolher a linguagem gráfica retrô, desde que o movimento independente ganhou corpo e popularidade, o que se verifica é que a quantidade de jogos que fazem referência aos jogos antigos cresceu bastante.

7. Crise econômica de 2008

O crescimento no número de desenvolvedores independentes dispostos a trabalhar com suas próprias ideias, ao invés de se submeter a uma grande empresa que atende a demandas do mercado, aconteceu também devido à crise financeira mundial de 2008. Apesar de especialistas afirmarem que a indústria dos jogos eletrônicos era imune à crise, o jornal The Economist [2008] mostra que reflexos foram sentidos na época em que foi deflagrada. Algumas grandes empresas como a americana Electronic Arts e a Activision Blizzard anunciaram perdas significativas no penúltimo trimestre de 2008, demitiram funcionários envolvidos na criação de jogos novos e encontraram dificuldade em vender jogos para as lojas, salvo os mais populares,

pois as lojas adotaram uma postura conservadora na reposição de estoque. Mesmo assim as vendas de novos jogos obtiveram crescimento no último trimestre do ano de 2008, conforme indica a mesma matéria do jornal The Economist [2008]. Alguns desenvolvedores acreditam que a indústria se beneficiou da crise, como afirma Alex Evans da Media Molecule ao dizer, para a matéria do mesmo jornal, que houve um crescimento no número de pessoas que ao invés de viajar de férias no final do ano, preferiu ficar em casa para economizar e com isso comprar jogos novos. Esse cenário de recessão favoreceu amplamente os jogos vendidos através das lojas de *downloads* digitais, como Steam, Live e PSN, pois os preços praticados são de 10 a 25% mais baratos que os preços de um jogo novo em disco. Além disso, a compra por impulso acontece com mais frequência, devido ao preço reduzido dos jogos. O próprio presidente da gigante Electronic Arts - EA, após o desapontador relatório de vendas do fim do ano de 2008, disse que a crise econômica era “uma benção disfarçada”, pois forçaria a indústria a repensar estratégias estagnadas [Remo e Alexander 2009]. No começo de 2011, a EA lançou sua própria loja de conteúdo digital, Origin, nos moldes da líder absoluta de mercado Steam, e começou a experimentar novos modelos de venda de conteúdo digital nos consoles, apostando nesta faceta do mercado. Sheffield [2009] afirma que a recessão iniciada em 2008 poderia ser o início de uma era dos jogos indie, e podemos verificar o crescimento no número de jogos deste tipo atualmente, o que indica que Sheffield provavelmente está correto.

Outro efeito de uma crise econômica como a de 2008 é o retorno ao familiar, ao que é conhecido. Esse conceito é explicado por David Harvey [1989] ao dizer que na sociedade moderna há uma sensação de segurança nos movimentos cíclicos e repetitivos como a rotina e nas festas sazonais.

“Quando o sentido de progresso é ameaçado pela depressão ou pela recessão, pela guerra ou pelo caos social, podemos nos reassurar (em parte) com a ideia do tempo cíclico... como um fenômeno natural a que devemos forçosamente nos adaptar ou recorrer a uma imagem ainda mais forte de alguma propensão universal estável (tal como a irascibilidade humana inata) como contraponto perpétuo do progresso.” [Harvey 1989, p. 188].

O interesse em jogos de jogabilidade e linguagem gráfica retrô também pode ser explicado por esse motivo. O progresso da indústria, que aponta para jogos mais acessíveis, mais casuais, faz com que jogadores mais velhos busquem em jogos retrô aquilo que não encontram em alguns jogos novos [ROLLINGS e ADAMS 2003, p. 13]. Há uma rejeição aos jogos com controles por movimento (Kinect, Move e Wii), de parte dos jogadores que acompanharam o desenvolvimento dos jogos eletrônicos através dos anos. Muitos jogadores com esse perfil, incluindo game designers como Cliff Blezinski em entrevista para Gametrailers [2012a] consideram que os novos

jogos, com algumas exceções, ao buscar o público mais casual, têm a dificuldade reduzida e simplificam demais alguns aspectos para que esse público não se sinta intimidado. Uma alternativa a esses jogos simplificados são os jogos indie que, segundo o game designer Tim Schafer, na mesma entrevista para Gametrailers, sugere que jogos com dificuldade e acessibilidade similares aos antigos podem ser encontrados em lojas de download digitais. O game designer Edmund McMillen [2012] enfatiza esse aspecto ao afirmar que seu jogo *Super Meat Boy*, tem essa intenção, de resgatar a dificuldade dos jogos antigos. Essa dicotomia da indústria permitiu que consoles voltados para jogadores tradicionais, como o Xbox 360 e o Playstation 3, conseguissem estender sua vida no mercado além do tempo de consoles que não lideraram em gerações anteriores. Ao mesmo tempo, a liderança do Wii, console que conquistou o novo público casual, não garantiu grandes vendas de jogos de produtoras terceirizadas. Isso fez com que o investimento nos consoles de público tradicional não fosse reduzido, como ocorre normalmente com consoles não líderes, e que o espaço para o lançamento de jogos com esse perfil continuasse a crescer.

Esse retorno ao passado recente acontece em outros mercados, como o de moda, o de cinema e o da música. Em meados dos anos 2000 o movimento de releitura da cultura popular dos anos 1980 ganhou força nesses mercados. Camisas com estampas com Pixel Art, a popularização de músicos que perderam espaço nos anos 1990 e o relançamento de séries e filmes populares na década de 1980 evidenciam essa demanda pelo retorno ao passado recente. Analisando o fenômeno, é possível se estabelecer um paralelo ao que aconteceu nas décadas de 1750 e 1760 na Europa, quando surgiu o neoclassicismo. Forty explica que esse movimento “pretendia recuperar para a arte e o design a pureza de forma e expressão que julgava faltar no estilo rococó da primeira metade do século XVIII...”. Esse paralelo fica claro quando nos voltamos para os jogos eletrônicos que utilizam o estilo retrô na linguagem gráfica e na jogabilidade. E fica mais claro ainda se nos remetemos a Forty [1986, p. 24, 25] quando diz que “não se tratava de reproduções servis da Antiguidade: eles usavam imagens e formas do passado, mas pretendiam expressar sentimentos modernos.”. Podemos perceber nesses jogos que há essa referência, mas sempre com aspectos modernos aplicados a eles. Um bom exemplo disso é o jogo *Retro City Rampage*, feito por apenas um designer, que explorou um conceito de game design inovador ao se perguntar “o que aconteceria se o visual e áudio parassem de evoluir nos anos 1980 e a jogabilidade não?”. Esse conceito aplica aspectos do game design moderno, como sistema de cobertura no tiro, giro em torno do inimigo (*straffing*) e múltiplas estações de rádio nos veículos disponíveis (como em *Grand Theft Auto*), mas mantém outros do passado. Ele explora o conceito de nostalgia ao oferecer diversos filtros que simulam os consoles e computadores antigos, perguntando ao jogador “o que é nostalgia pra você?”

como pode ser visto em uma entrevista recente registrada em vídeo para o site Gametrailers [2012b]. Esse movimento de retomada da cultura popular de trinta anos atrás é explicado também pelo fato de que as pessoas que cresceram nessa época e desenvolveram uma empatia e familiaridade com a sua cultura popular são as mesmas que produzem e compram atualmente. Segundo matéria da Associated Press [2008 citada por Alexander 2008], o consumidor de jogos eletrônicos tem em média trinta anos e cresceu com o hábito de comprar jogos a todo instante, portanto para ele uma recessão econômica é indiferente enquanto ele estiver empregado. Suas incertezas causadas pela situação econômica são transformadas em impulso consumista de produtos que lhe são familiares e confortáveis.

8. Conclusão

O relançamento de jogos antigos, mesmo que em forma de coletâneas não é algo recente. As empresas sempre tentaram capitalizar se utilizando de seus jogos clássicos. O que caracteriza e legitima o fenômeno retrô que verificamos a partir de 2008 é que essas coletâneas anteriormente não encontravam o sucesso que os mesmos jogos, relançados nas lojas de distribuição digital atuais, encontram. Esse sucesso pode ser medido financeiramente, popularmente, criticamente e artisticamente. Nota-se que um fenômeno como este surge apenas após uma série de confluências de diversas esferas da modernidade, onde fatores distintos e aparentemente sem relação entre si, foram igualmente importantes para criar as condições ideais para tal. Somente a partir da mudança na percepção do público, que aconteceu devido aos fatores expostos no artigo, os jogos com estética retrô, deixaram de carregar o estigma de algo velho, rejeitado por comparação com os avanços tecnológicos e expectativas em relação ao que um jogo eletrônico deve apresentar, para se tornar uma alternativa artística que carrega no seu visual antiquado ou jogabilidade clássica, um histórico de uma indústria jovem que oferece possibilidades de expressão e comunicação únicas.

Essa mudança de percepção e de valores é observada além da própria mídia e é transportada para outras instâncias da sociedade moderna. É comum encontrar atualmente jovens vestindo roupas com motivos relacionados a jogos eletrônicos retrô ou antigos, assim como bandas especializadas em músicas produzidas em sintetizadores de consoles e portáteis antigos, as *chiptunes*, e que concentram um grande número de fãs. O cinema e as revistas em quadrinhos também receberam recentemente influência dos jogos retrô com *Scott Pilgrim Contra o Mundo* de Brian O'Malley, e o cinema receberá no fim de 2012 o filme da Disney *Wreck it Ralph*, que tem como tema os jogos retrô, o que demonstra o alcance desta linguagem além dos jogos eletrônicos.

A análise feita para o presente artigo permite observar esses diversos fatores simultaneamente, independente do tempo de duração e data de cada um. Com isso, demonstra que é possível que a percepção de consumidores inseridos numa indústria com viés tecnológico, mude sob sua influencia, e que um estilo de jogo antes considerado obsoleto, ganhe relevância crítica e mercadológica. Mostra também que os jogos eletrônicos retrô são opção viável para game designers independentes e que não tenham à disposição equipes capazes de executar os diversos papéis que uma produção de jogo demande. O autor desse trabalho pretende continuar a investigação no que tange a relação do jogador com o jogo retrô. Apesar de não fazer parte do recorte do autor, a compreensão e análise dos motivos que levam pessoas que não passaram por essas mudanças na percepção, a se interessar por jogos retrô, pode ser uma interessante ramificação da pesquisa.

Referências bibliográficas

- ALEXANDER, L. 2008. Analysts: Core Gamers To Keep Spending. Disponível em: http://gamasutra.com/view/news/112558/Analysts_Core_Gamers_To_Keep_Spending.php [acessado em 17 de junho de 2012]
- ALEXANDER, L. E REMO, C. 2009. *EA's Riccitiello: Recession 'Blessing In Disguise' That Can Clear Away 'Junk'*. Disponível em: http://gamasutra.com/view/news/113344/EAs_Riccitiello_Recession_Blessing_In_Disguise_That_Can_Clear_Away_Junk.php [acessado em 17 de junho de 2012]
- CHIANG, O. 2011. *The Master of Online Mayhem*. Disponível em: <http://www.forbes.com/forbes/2011/0228/technology-gabe-newell-video-games-valve-online-mayhem.html> [acessado em 18 de setembro de 2012]
- CONLEY, J., ANDROS, E., CHINAI, P., LIPKOWITZ, E., PEREZ, D. 2004. *Use of a Game Over: Emulation and the Video Game Industry, A White Paper*. *Northwestern Journal of Technology and Intellectual Property*. 2 (2), 1-14. Disponível em: <http://scholarlycommons.law.northwestern.edu/njtip/vol2/iss2/3> [acessado em 09 de junho de 2012]
- DAVISON, J. 2006. Ridge Racer - A Look Back At The Rise And Fall And Rise Of Ridge Racer. Disponível em: <http://www.1up.com/features/retroactive-ridge-racer-series> [acessado em 18 de setembro de 2012]
- FORTY, A. 1986. *Objetos do desejo – design e sociedade desde 1750*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- GAMASUTRA 2007. Q&A: Independent Game Creators On Importance Of Indie Movement. Disponível em: http://www.gamasutra.com/view/news/15743/QA_Independent_Game_Creators_On_Importance_Of_Indie_Movement.php [acessado em 10 de junho de 2012]
- GAMETRAILERS, 2012A. Bonus Round – A Generation in Review. Disponível em: <http://www.gametrailers.com/full-episodes/kxxkb2/bonus-round-a-generation-in-review> [acessado em 16 de setembro de 2012]
- GAMETRAILERS, 2012B. Retro City Rampage -E3 2012: Modern 8-Bit Gaming Interview HD. Disponível em: <http://www.gametrailers.com/video/e3-2012-retro-city/732058> [acessado em 17 de junho de 2012]
- GNADÉ, M. 2010. What exactly is an indie game? Disponível em: <http://www.indiegamemag.com/what-is-an-indie-game/> [acessado em 10 de junho de 2012]
- HARVEY, D. 1996. *Condição Pós-Moderna*. São Paulo: Edições Loyola, 2002.
- HEN, H. 1998. New life for old games. Disponível em: http://www.salon.com/1998/06/23/feature_304/singleton/ [acessado em 09 de junho de 2012]
- HEN, H. 1999. Why emulators make vídeo-game makers quake. Disponível em: <http://www.salon.com/1999/06/04/emulators/> [acessado em 09 de junho de 2012]
- HOFFMAN, E. 2011. 1988: The Golden Age of Game Piracy. Disponível em: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/features/9110-1988-The-Golden-Age-of-Game-Piracy> [acessado em 28 de maio de 2012]
- IRWIN, M. J. 2008. Indie Game Developers Rise Up. Disponível em: http://www.forbes.com/2008/11/20/games-indie-developers-tech-ebiz-cx_mji_1120indiegames.html [acessado em 10 de junho de 2012]
- JACOB, R. 2003. The History and the Future of Console and Arcade Emulation. Disponível em: http://www.stanford.edu/group/htgg/cgi-bin/drupal/sites/default/files2/rjacob_2003_1.pdf [acessado em 09 de junho de 2012]
- JOHNSON, S. 2008. GD Column 2: 2D vs 3D. Disponível em: <http://www.designer-notes.com/?p=113> [acessado em 03 de junho de 2012]
- LUZ, A. 2010. *Video game: história, linguagem e expressão gráfica*. São Paulo: Blucher, 2010
- KENNEDY, S. 2005. Working Designs Officially Dead. Disponível em: <http://www.1up.com/news/working-designs-officially-dead> - [acessado em 03 de junho de 2012]
- MCMILLEN, E. E REFENES, T. 2011. Postmortem: Team Meat's Super Meat Boy. Disponível em: http://www.gamasutra.com/view/feature/134717/postmortem_team_meats_super_meat.php [acessado em 18 de setembro de 2012]
- NUTT, C. 2008. He Is 8-Bit: Capcom's Hironobu Takeshita Speaks. Disponível em: http://www.gamasutra.com/view/feature/3752/he_is_8bit_capcoms_hironobu.php [acessado em 27 de maio de 2012]
- NUTT, C. 2011. The Solitary Creativity of Pixel. Disponível em: http://www.gamasutra.com/view/feature/6419/the_solitar

y_creativity_of_pixel.php [acessado em 19 de setembro de 2012]

PETTUS, S. 1999. Emulation: Right or Wrong. Disponível em:
http://www.worldofspectrum.org/EmuFAQ2000/EmuFAQ_M3P1.htm [acessado em 09 de junho de 2012]

RHODES, T. 2007. Best Little Emulator Ever Made! Disponível em:
http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_117/2295-Best-Little-Emulator-Ever-Made [acessado em 03 de junho de 2012]

ROLLINGS, A. E ADAMS, E. On game design. Berkeley: New Riders Publishing, 2003.

ROSE, M. 2010. Intervvvvview: Terry Cavanagh. Disponível em:
http://www.indiegames.com/2010/01/intervvvvview_terry_cavanagh.html [acessado em 10 de junho de 2012]

ROSE, M. 2012. Nintendo reveals lifetime sales for numerous DS, 3DS, Wii games - Disponível em:
http://www.gamasutra.com/view/news/169301/Nintendo_reveals_lifetime_sales_for_numerous_DS_3DS_Wii_games.php [acessado em 03 de junho de 2012]

SCOTT, R. 2008. Mega Man 9 Afterthoughts. Disponível em: <http://www.lup.com/features/mega-man-9-afterthoughts> [acessado em 27 de maio de 2012]

SHEFFIELD, B. 2009. Opinion: Recession, The Beginning Of An Era. Disponível em:
http://gamasutra.com/view/news/113281/Opinion_Recession_The_Beginning_Of_An_Era.php [acessado em 17 de junho de 2012]

SZCZEPANIAK, J. 2006. Abandoning the past? Disponível em:
http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_36/222-Abandoning-the-past [acessado em 03 de junho de 2012]

THE ECONOMIST 2008. Play on - Video games have proved to be recession-proof—so far, at least. Disponível em:
http://www.economist.com/node/12815694?story_id=12815694&source=hptextfeature [acessado em 17 de junho de 2012]

TOTILO, S. 2010. The revenge of 2D. Disponível em:
<http://kotaku.com/5577352/the-revenge-of-2d> [acessado em 03 de junho de 2012]

UGO 2008. Interview with Mega Man 9 Producer - Hironobu Takeshita. Disponível em:
<http://www.ugo.com/games/interview-with-mega-man-9-producer-hironobu-takeshita> [acessado em 27 de maio de 2012]

WU, L. 2002. Game and Game Console Emulation: The Preservation of Video Game History. Disponível em:
http://www.stanford.edu/group/htgg/cgi-bin/drupal/sites/default/files2/lwu_2002_1.pdf [acessado em 09 de junho de 2012]